

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Marcos Valério Diamantino

ARTE SEQUENCIAL EM ARTE-EDUCAÇÃO

Barretos, SP

Outubro de 2014

Marcos Valério Diamantino

Arte Sequencial em Arte-educação

Trabalho de conclusão do curso de
Artes Visuais, habilitação em
Licenciatura, do Departamento de
Artes Visuais do Instituto de Artes da
Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof^a. Ma. Marta Mencarini Guimarães
Coorientadora: Prof^a. Esp. Denise Munhoz de Lima

Barretos, SP

Outubro de 2014

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1. UMA ABORDAGEM HISTÓRICA SOBRE ARTE SEQUENCIAL.....	9
2. A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS NO BRASIL E SEU CONTEXTO NA EDUCAÇÃO.....	18
2.1 Das quadrinizações literárias às LDB e PCN.....	23
2.2 Quadrinhos na educação multidisciplinar e o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE).....	26
2.3 Carência de estrutura pedagógica sobre quadrinhos na E. E. Dr. Antonio Olympio, em Barretos, SP.....	30
3. PROJETO PEDAGÓGICO: PARA GOSTAR DE QUADRINHOS.....	32
3.1 Contra os estereótipos no fruir e no fazer.....	34
3.2 Abordagem Triangular nos quadrinhos.....	35
3.3. Quadrinhos como reflexão e libertação à luz do ideal de Paulo Freire.....	36
4. RESULTADO DA OFICINA/PESQUISA APLICADA NA E. E. Dr. ANTONIO OLYMPPIO PARA ALUNOS DE 6º. E 7º. ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	38
5. UMA PROPOSTA PARA ESPAÇO DE ARTE SEQUENCIAL: GIBITECA E ESTÚDIO MÓVEL.....	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
BIBLIOGRAFIA.....	46
APÊNDICES.....	49
Apêndice 1: Lista de Imagens.....	49
Apêndice 2: Plano de aula.....	52

Apêndice 3: Metodologia do processo criativo.....	54
Apêndice 4: Resultados do projeto pedagógico.....	55
Apêndice 5: Questionário avaliativo do projeto pedagógico.....	56

“A escola primária cometeu um erro terrível com relação a mim porque decretou que eu não tinha jeito para pintar, não tinha jeito para desenhar.

Se eu pudesse colocar no papel alguns dos meus sonhos...”

Paulo Freire

AGRADECIMENTOS

A todos os professores do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, da UAB/UnB, representados pela Orientadora Prof^a. Ma. Marta Mencarini Guimarães e pela Coorientadora Prof^a. Esp. Denise Munhoz de Lima que tiveram importante papel na realização desse TCC.

À tutora presencial Alda Emília Machado Tondelli que nos acompanhou durante toda a trajetória, incentivando-nos sempre ao comprometimento.

Aos queridos colegas de curso pela amizade e troca de experiências durante a jornada.

À minha esposa Maria Teresa e filhas Vivian e Vanessa, dedico o resultado desses esforços no sentido de contribuir, um pouco que seja, para melhorar o mundo.

INTRODUÇÃO

A Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) reconhecem os benefícios das histórias em quadrinhos na educação. Além do interesse da criança pelo lúdico dos quadrinhos, a combinação de texto e imagem favorece o aprendizado, desenvolve o hábito da leitura e pode ser aplicada em qualquer nível escolar.

Um esforço institucional no sentido de incentivar a utilização dos quadrinhos como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem é o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE). Com a finalidade de incentivar a leitura, desde 2007, o PNBE distribui às bibliotecas das escolas públicas de educação básica, cadastradas no Censo Escolar, acervos de livros em prosa e verso, livros de imagens e livros de histórias em quadrinhos. No caso dos quadrinhos, por se tratar de uma linguagem específica, começa a existir uma literatura voltada ao emprego dessa ferramenta no ensino multidisciplinar objetivando a capacitação dos professores.

As iniciativas voltadas à utilização pedagógica dos quadrinhos esbarram, no entanto, na pouca familiaridade dos professores com relação a essa área e na falta de material e espaços que motivem arte-educadores e educandos à fruição e à prática. Mesmo que sejam utilizados em questões interpretativas, em concursos públicos e vestibulares, notadamente na forma de *tiras*, os quadrinhos geralmente recebem na escola uma abordagem destituída de sentido. A introdução à linguagem dos quadrinhos requer um novo tipo de alfabetização. Essa linguagem, para ser atrativa e desafiadora, deve agregar significados ligados à vivência dos educandos.

Dentro dessa perspectiva, a pesquisa do Trabalho de Conclusão de Curso em licenciatura em artes se propôs a buscar caminhos que possam dar sentido ao desenvolvimento da linguagem visual dos quadrinhos para alunos de 6º. e 7º. anos do ensino fundamental da Escola Estadual Dr. Antonio Olympio, em Barretos, SP. Conceitualmente o trabalho apoiou-se em premissas do método Paulo Freire apresentadas em *Pedagogia do Oprimido* (1994), em que o autor destaca a importância de uma educação relacionada à realidade sócio-cultural do educando. Em outra referência, *O que é Método Paulo Freire* (1985), Carlos Rodrigues Brandão exemplifica os caminhos da pedagogia de Freire no sentido de motivar os educandos ao aprendizado. O trabalho recorre ainda aos conceitos da Abordagem Triangular

teorizada pela arte-educadora Ana Mae Barbosa, bem como ao desenvolvimento de um projeto pedagógico no qual foram aplicadas como metodologia oficina de quadrinhos e pesquisa utilizando formulário quadrinizado.

Outro tema de estudo desse projeto é o espaço físico da escola que deve ser discutido e pensado para convivência, atividades e aprendizagem. A apreciação e a prática das histórias em quadrinhos também necessitam de um espaço físico que seja aglutinador visível de trabalhos agregando outras oficinas da disciplina de Artes. A pesquisa procurou saber dos educandos quais interesses tinham sobre a proposta de criação de uma sala específica para a disciplina de Artes na escola. O resultado apontou para a existência de uma demanda acerca da constituição de um espaço de Arte Sequencial na escola, capaz de oferecer respostas aos interesses real e virtual do educando.

Ao apontar caminhos que incentivem educandos ao fazer artístico ligado aos quadrinhos, espera-se que os resultados desse trabalho possam conscientizar também Arte-educadores a respeito da importância da Arte Sequencial como linguagem constituída de sentido e apropriada para o autoconhecimento, a percepção a reflexão e a crítica da realidade.

1. UMA ABORDAGEM HISTÓRICA SOBRE ARTE SEQUENCIAL

A maioria das sociedades convive com uma profusão de imagens a partir do desenvolvimento dos meios de comunicação impressos e eletrônicos e do advento da *Internet*, a rede mundial de computadores. Em todos os segmentos, do mercadológico ao do entretenimento, do artístico ao científico, há o emprego de imagens.

A Arte Sequencial, que caracteriza as histórias em quadrinhos, é a única comunicação visual observada do início da civilização à contemporaneidade. Segundo o escritor Scott McCloud foi o desenhista americano Will Eisner (1917 – 2005), o primeiro a usar o termo Arte Sequencial para descrever as histórias em quadrinhos. “Tomadas individualmente, as figuras (...) não passam disso: figuras. No entanto, quando são partes de uma sequência (...) a arte da imagem é transformada em algo mais: a arte das histórias em quadrinhos!” (McCLOUD, 2005, p.5).

Na cultura de massa, os quadrinhos¹ diferenciam-se de outras formas de comunicação visual por utilizarem imagem e texto que se complementam, embora, em muitos deles, os textos sejam prescindíveis.

Tomando por base as histórias em quadrinhos sem texto é possível retroceder no tempo e identificar os princípios dessa arte na aurora da civilização, há 30 mil anos antes de Cristo. Um exemplo das imagens sequenciais representativas é encontrado nas pinturas das cavernas do período neolítico. Geralmente são cenas de caçadas retratando, com riqueza de detalhes e noções de movimento, o universo do homem ancestral, conforme se observa na primeira imagem da página seguinte demonstrando uma pintura rupestre encontrada no maciço de Tiberti, no deserto do Sahara.

¹ A Arte Sequencial dos quadrinhos recebe um nome diferente em cada país. No Brasil chama-se Histórias em Quadrinhos ou *Gibi*. Eis outras nomenclaturas em outros países: Estados Unidos, *comics*; Itália, *fumetti*; França, *bande dessinée*; Japão, *mangá*; Espanha, *tebeo*; América Latina, *historieta* e, em Portugal, *história aos quadrinhos*.

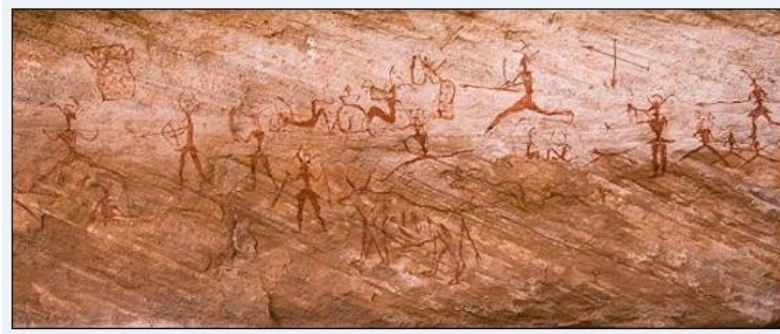


Figura 1: Pintura rupestre (4.000 anos a.C), primeiros desenhos característicos de Arte Sequencial.

Fonte: mikamienvironmentalblog.blogspot.com.br

O pesquisador Álvaro de Moya sugere que as pinturas rupestres eram um retrato do cotidiano do homem que sentiu a “necessidade de gravar, eternizar a vida” (MOYA, 1972, p.25). Por outro lado, alude ao desejo do autor da pintura rupestre de “comunicar-se com o próprio semelhante” (MOYA, 1972a, p.95).

Dando um salto na história, o que nos *gibis* é possível ocorrer passando de um quadrinho a outro, algo bem próximo da Arte Sequencial identifica-se na escrita deixada pelos povos egípcios, há 3 mil anos antes de Cristo. Para o autor José Ângelo Gaiarsa, no artigo *Desde a pré-história até McLuhan*, incluído no livro *Shazam!* (1972), os hieróglifos foram a primeira forma de escrita e o “segundo tipo de histórias em quadrinhos que a humanidade conheceu, quando as coisas eram mais importantes do que seus nomes” (GAIARSA, 1972, p.116). A escrita hieroglífica baseava-se em caracteres e desenhos registrados em suportes como o papiro, a madeira e a pedra. Um exemplo da escrita egípcia pode ser observada na próxima figura.

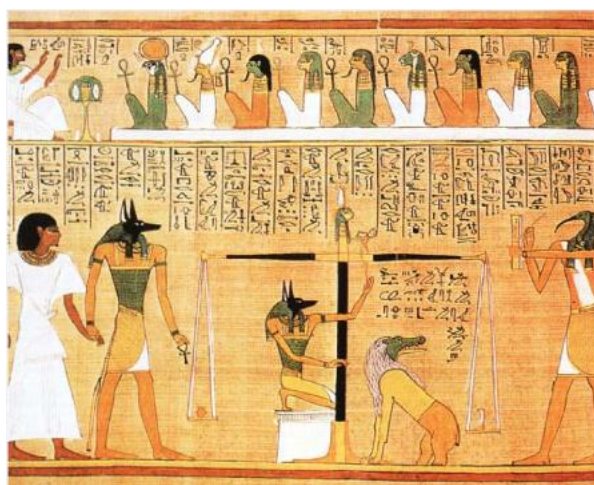


Figura 2: Papiro egípcio (1.250 anos a.C) com hieróglifos (desenhos e caracteres).

Fonte: museologiapaleografia.blogspot.com.br

Ao institucionalizar o Cristianismo, a igreja passa a influenciar o poder político, social e econômico nas sociedades em que atinge a supremacia. Essa influência chega à Arte. As características da Arte Sequencial são observadas na Via Sacra, ou seja, série de imagens que narram a Paixão de Cristo, da condenação ao calvário. A próxima imagem mostra sequência de Via Sacra, ou *Via Crucis*, produzida em 1509 pelo artista alemão Albrecht Dürer (1471-1528).

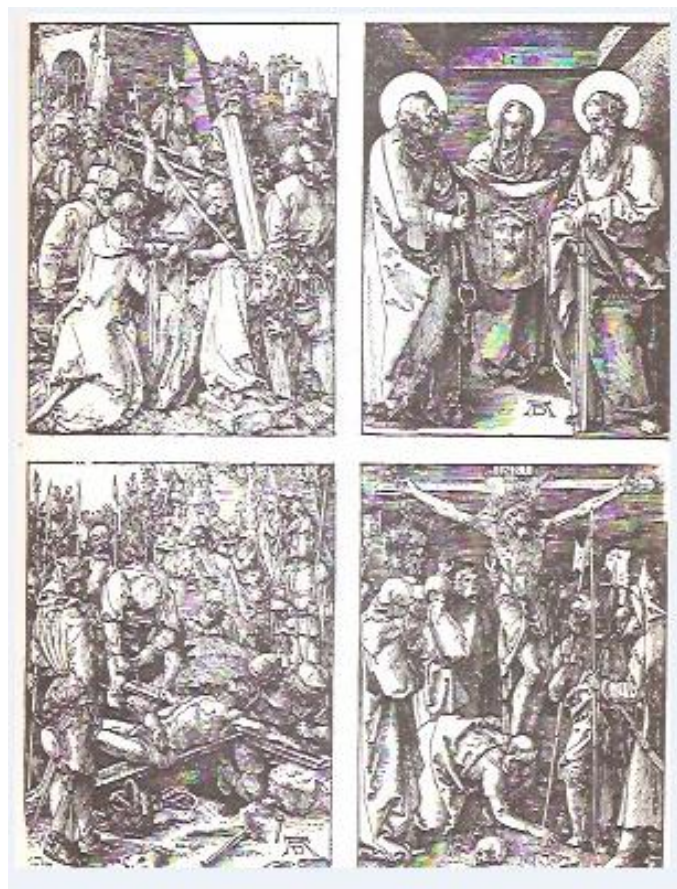


Figura 3: Na Via Sacra, sequência lógica de imagens conta uma história.

Fonte: MOYA, A. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1972

O pintor Francisco Goya (1746-1828), artista espanhol do fim do século XVIII e início do século XIX, utilizou a Arte Sequencial. Pintor figurativo dramático, ao produzir a série *Desastres da Guerra*, entre 1810 e 1820, Goya parece antecipar os quadrinhos sem palavras ao pintar as cenas da captura do bandido maragato pelo monge Pedro de Zaldívia como se fossem fotogramas de uma ação filmada (MOYA, 1972). A imagem seguinte destaca essa obra sequencial pintada a óleo em 1806.



Figura 4: Exemplo de Arte Sequencial pintada por Goya.

Fonte: Catedu.es

A relação dos quadrinhos com as artes plásticas intensifica-se também na contemporaneidade. Representantes do *Pop Art*, movimento artístico surgido na Inglaterra e consolidado nos EUA nos anos 1960, os americanos Andy Warhol (1928-1987) e Roy Lichtenstein (1923-1997) desenvolveram obras artísticas nas quais há influência dos quadrinhos. Nesse sentido, Moya cita a frase da teórica Evelyne Sullerot (MOYA, 1972b, p.94) para quem “a *Pop Art* nasceu das histórias em quadrinhos”.

Warhol formou-se em *design* gráfico e começou a carreira como ilustrador e artista comercial nos anos 1950. Influenciado pelos quadrinhos, utilizou personagens como *Popeye* ao iniciar-se na pintura nos anos 1960.



Figura 5: Andy Warhol pinta, em 1960, o marinheiro Popeye, personagem dos quadrinhos.

Fonte: ludwigforum.de

Empregando a estética dos quadrinhos relacionada a outros ícones da sociedade de consumo, Warhol buscou *desglamorizar* personalidades do século XX retratando-as, através de serigrafias, como se fossem mais um produto de natureza massificada. A historiadora Megan Green (2009) sustenta que a “*Pop Art* denuncia uma sociedade saturada pelo consumismo”. Green revela ainda que Warhol chegou a dizer: “receio que, se olharmos para um objeto o bastante, ele acabará perdendo o sentido” (GREEN, 2009, p.478). Quando Warhol compara a Arte a produtos de consumo de massa, como os *gibis*, a fala dele pode ser interpretada como crítica à arte elitista.

Roy Lichtenstein utiliza a estética quadrinhística ao ampliar imagens gráficas no sentido de deixar aparentes as retículas utilizadas na impressão. Inspira-se em cartuns, nas cores primárias e nos traços próprios dos *comics*, os assim chamados *gibis* americanos. Pintou personagens de quadrinhos nos anos 1960, muitas vezes copiando e não dando crédito aos desenhistas. Na próxima imagem, Lichtenstein pinta o *Superman*, ícone da suposta supremacia norte-americana.



Figura 6: Lichtenstein pinta heróis dos quadrinhos nos anos 1960.

Fonte: www.lichtensteinfoundation.org

Conceitualmente, segundo Susie Hodge, o artista “recorre a imagens banais e estereotipadas da cultura de massa, abandonando a ideia do artista como gênio criador e negando a importância tradicionalmente conferida à ‘grande arte’” (HODGE, 2009, p.461).

Os quadrinhos como produto da indústria cultural de massa são simbolicamente adequados aos propósitos de Warhol e Lichtenstein na abordagem crítica ao consumismo e na contestação da genialidade artística e do personalismo. Mesmo que os quadrinhos sejam feitos por artistas conceituados, de maneira geral, são produzidos em larga escala, em papel de baixa qualidade, tornando-se um produto

barato e acessível. O teórico Walter Benjamin, no texto *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica* (1955) sustenta que a reprodução, embora aproxime a arte das massas, acaba desvalorizando-a como criação original. Segundo o autor o “valor singular da obra de arte autêntica tem o seu fundamento no ritual em que adquiriu o seu valor de uso original e primeiro” (BENJAMIN, 1955, p.3). Essas considerações explicariam a discriminação sofrida pelos quadrinhos ao longo do tempo e as desconfianças com relação aos seus méritos como produto cultural significativo.

Herbert Marshal McLuhan (1911-1980), canadense teórico das comunicações, autor do termo aldeia global, que define as transformações sociais decorrentes da revolução das telecomunicações, também cunhou a máxima “o meio é a mensagem”, em sua obra *Understanding media: the extension of man* (1964). Nesse sentido, Moya (1972) conclui que os quadrinhos só foram reconhecidos como Arte porque Warhol e Lichtenstein vendiam seus quadros em galerias de arte. Moya (1972) justifica sua tese ao revelar que em 1906, o artista plástico Lionel Feininger foi contratado por um jornal para fazer quadrinhos e a obra dele acabou ignorada pelos críticos de arte (MOYA, 1972).

A ligação do artista *pop* brasileiro Romero Britto (1963) com os quadrinhos fica evidente em suas obras de grande apelo popular, pois adota grafismos com cores vibrantes e cria personagens estilizados que parecem saltar das páginas dos *gibis*. Essa proximidade com a cultura de massa faz com que Britto seja muito requisitado como artista comercial, notadamente para atuar no segmento publicitário. Em 2013, foi convidado a fazer uma releitura de personagens Disney que, no estilo peculiar de Romero Britto, transformaram-se em vários produtos. Na imagem seguinte, observa-se a obra do artista utilizando os personagens *Mickey* e *Minnie*.



Figura 7: Britto autorizado a usar personagens Disney.

Fonte: www.mundopediu.com

O *Yellow Kid*, um garotinho de camisolão amarelo, criado por Richard Fenton Outcault em 1896, para o jornal *New York World*, nos Estados Unidos, é considerado o marco do surgimento mundial das histórias em quadrinhos. Mas por que o *Yellow Kid* é considerado o primeiro personagem de quadrinhos? Para Carlos Patati e Flávio Braga, a fala do personagem, em primeira pessoa, aparecia escrita em seu camisolão, o que praticamente inaugurou os tradicionais balões de conversação. Antes dele, os textos apareciam nas legendas abaixo das ilustrações, assim como “as falas dos outros personagens, em discurso indireto” (PATATI; BRAGA, 2006, p.15). A figura seguinte mostra o personagem *Yellow Kid* e o diferencial do texto na camisola, representando a fala, que o coloca como pioneiro.



Figura 8: Com o *Yellow Kid*, são criados os balões de fala. O camisolão funciona como balão.

Fonte: PATATI, C; BRAGA, F. *Almanaque dos quadrinhos*, Rio de Janeiro: Ediouro, 2006

Uma proposta no sentido de defender uma melhor utilização da Arte Sequencial em Arte-educação deve também analisar as críticas que os quadrinhos receberam ao longo do tempo. A que mais impactou negativamente essa forma de comunicação partiu de um psiquiatra alemão, Fredric Wertham (1895 - 1981), radicado nos Estados Unidos. Wertham lançou o livro *A sedução dos inocentes* (1954), em que “acusava os quadrinhos de provocar anomalias no comportamento de crianças e adolescentes” (VERGUEIRO, 2009, p.11).

A campanha de Wertham obrigou as editoras a criarem um código de ética que “visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o

desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos” (VERGUEIRO, 2009, p.11). A reação imediata da própria indústria foi publicar quadrinhos abordando História, Literatura, Ciências, Religião e outros temas.

Em seu artigo *Pedagogia e Quadrinhos* (1972), o pedagogo Azis Abrahão apontou que as críticas feitas aos quadrinhos são referentes a produzir preguiça mental, retardo no processo de abstração e dificuldade no hábito de leitura. Quanto às restrições acerca dos conteúdos, as mais comuns apontam para a suposta linguagem descuidada, temas nocivos e “material pictórico falho” (ABRAHÃO, 1972, p.139). Para o pedagogo, no entanto, o que há de essencial nos quadrinhos é o processo. “O processo, por si mesmo, não produz quaisquer efeitos prejudiciais ao desenvolvimento normal das mentes infantis, podendo constituir, bem ao contrário, excelente e fecundo subsídio ao trabalho do educador” (ABRAHÃO, 1972, p.164). Acerca dos conteúdos dos quadrinhos, Abrahão adverte que os temas buscam corresponder também ao interesse das crianças. Nesse sentido, entende-se que os temas de interesse do educando devem ser discutidos pelo educador de forma pertinente e adequada.

A máxima *McLuhana* de que meio é mensagem deve ser aplicada de forma relativa aos quadrinhos. Se o meio, entendido como processo, assiste a um desenvolvimento técnico ininterrupto, a mensagem ou conteúdo, também acompanha a maturidade do pensamento humano. A Will Eisner atribui-se também uma contribuição para tornar os quadrinhos mais maduros. Nos anos 1980, Eisner cunha o termo *graphic novel*, a novela gráfica (PATATI; BRAGA, 2005). A iniciativa originou uma tendência de reformular a linha dos quadrinhos literários. Não se trata mais de quadrinizações de obras literárias, mas de uma literatura visual criada a partir da perfeita fusão entre imagem e texto.

Entre os quadrinhos contemporâneos, a minissérie inglesa *V de Vingança*, escrita por Alan Moore e desenhada por David Lloyd, narra os atos de um rebelde em uma Inglaterra fascista do futuro. Demonstrando a força dos quadrinhos, a máscara do personagem principal, calcada no rosto do extremista Guy Fawkes (1570 - 1606), passou a ser adotada por manifestantes de todo o mundo, inclusive do Brasil.

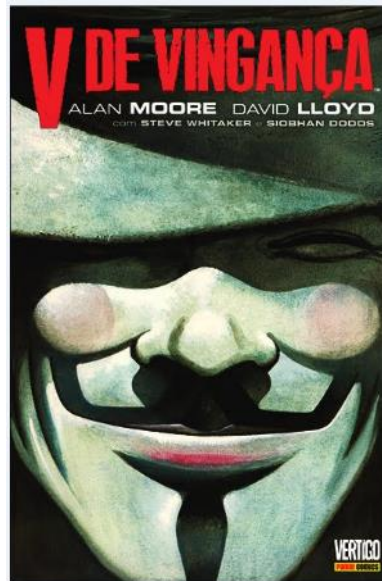


Figura 9: Reedição de *gibi* que influenciou manifestações mundiais.

Fonte: MOORE, A; LLOYD, D. *V de vingança*, São Paulo: Panini, 2012

Existem quadrinhos que podem suscitar debates sobre a Arte. *Salon*, de Nick Bertozzi (2009), tem por cenário a Paris de 1907, envolvendo Pablo Picasso (1881 – 1973), Erik Satie (1866 – 1925), Guillaume Apollinaire (1880 – 1918), Georges Braque (1882 – 1963), Henri Matisse (1869 – 1954) e Paul Gauguin (1848 – 1903). Bertozzi sugere que Picasso utilizou em algumas de suas telas ideias visuais observadas em *gibis* como *Sobrinhos do Capitão*, de Rudolph Dirks (1877 – 1968). Essa hipótese poderia gerar uma pesquisa entre os educandos. A próxima imagem mostra a capa de *Salon*, de 2009.

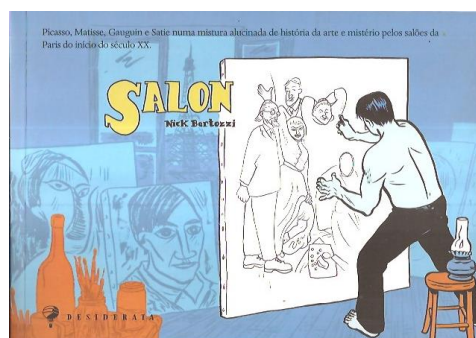


Figura 10: *Salon* inspira-se em uma faceta da história da Arte.

Fonte: BERTOZZI, N. *Salon*, Rio de Janeiro: Desiderata, 2009

A atualidade dos quadrinhos contempla o ambiente digital. A centenária evolução dos quadrinhos reserva os últimos 30 anos para essa transição ao universo

digital. Para McCloud (2006), a facilidade inicial, principalmente com o advento da *Internet*, foi no sentido da divulgação dos quadrinhos, uma vez que parte da produção ainda não dispensava a tinta e a caneta. Com o tempo, artistas passaram a utilizar o computador como ferramenta no sentido de aprimorar a arte. O avanço da tecnologia digital com o surgimento de novos programas de edição de projetos visuais e equipamentos como mesas digitalizadoras facilitaram o processo. As possibilidades oferecidas pela tecnologia digital no campo dos quadrinhos vão criar recursos quase ilimitados também para a apreciação. McCloud cita que histórias *on-line* já oferecem interatividade por meio de hipertextos e outras incluem animações com som e movimento.

Lembrando o pedagogo Azis Abrahão (1972), para quem o mercado movimenta-se para atender ao interesse das crianças, computadores, *tablets* e aparelhos celulares são meios promissores para apreciação e produção de quadrinhos.

2. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO BRASIL E SEU CONTEXTO NA EDUCAÇÃO

Por muito pouco não tem o Brasil a primazia de ser o berço da primeira história em quadrinhos. O pioneiro Angelo Agostini (1843 – 1910), um italiano radicado no Brasil, já em 1869, ou seja, vinte e cinco anos antes da criação do *Yellow Kid* nos Estados Unidos, publicava no jornal *Vida Fluminense*, um trabalho com características bem próximas dos quadrinhos. À obra de Agostini, *As aventuras de Nhô-Quim – um caipira na capital*, faltavam especificidades dos quadrinhos. Patati e Braga (2006) apontam na obra a falta de um fio delimitador dos quadros, os enquadramentos são fixos mostrando os personagens sempre de corpo inteiro e a narrativa era sustentada por legendas abaixo das imagens sem os tradicionais balões de fala. Dentro dessa visão, tanto as pranchas de *Nhô-Quim* quanto as de *Zé Caipora*, personagens de Angelo Agostini, são exemplos de Arte Sequencial, mas ainda não podem ser chamadas de quadrinhos. A figura a seguir exemplifica os pontos apontados pelos pesquisadores com relação ao trabalho de Agostini.

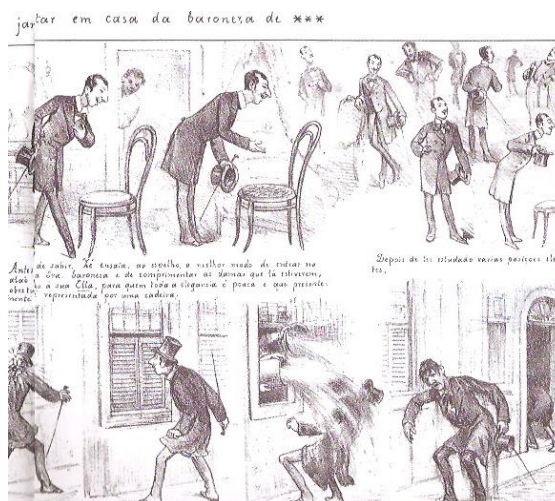


Figura 11: Detalhe de *Zé Caipora* que seria pioneiro mundial se tivesse balões de fala.

Fonte: PATATI, C; BRAGA, F. Almanaque dos Quadrinhos, Rio de Janeiro: Ediouro, 2006

O pesquisador Athos Eichler Cardoso, que conseguiu reunir toda a obra do autor em *As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora – os primeiros quadrinhos brasileiros*, concede a Agostini “o título de avô das tiras de aventura, como precursor da temática e, a *Zé Caipora*, o de primeiro herói brasileiro e universal do gênero” (CARDOSO, 2002, p.31). Cardoso chega a questionar o posto de *Yellow Kid* como personagem da primeira história em quadrinhos alegando que *Zé Caipora* só não tem os balões de fala.

Os quadrinhos começaram a ser publicados no Brasil a partir de 1905, na revista *Tico-tico*. A chamada era dos heróis de aventura, com a aparição de personagens icônicos, como *Tarzan*, *Príncipe Valente*, *Flash Gordon*, *Fantasma*, *Mandrake* e outros, impactou grandemente uma geração de brasileiros. Um dos leitores era o brasileiro Ziraldo Alves Pinto (1932), que se tornou o autor de *Pererê* e *Menino Maluquinho*. Em uma carta publicada no *Suplemento Juvenil*, Ziraldo dizia que “pretendia desenhar quadrinhos para viver” (PATATI; BRAGA, 2006a, p.183).

Ziraldo parecia antecipar na prática a Abordagem Triangular da teórica Ana Mae Barbosa, pois seus trabalhos são exemplo de fruição e leitura da obra de arte, do fazer artístico e da contextualização. Autor do *gibi Pererê*, lançado em outubro de 1960, escudado pelo universo infantil de seus personagens, Ziraldo fazia referências à situação política e social do Brasil na época. Na aventura *Tudo pelo Brasil*, publicada na edição de *Pererê* de agosto de 1963, ele critica o colonialismo de maneira metafórica aludindo a um tornado norte-americano prestes a arrasar o Brasil. O personagem *Tininim*, um indiozinho amigo do *Saci Pererê*, tem a seguinte fala:

“Tornado é redemoinho de norte-americano. Vai arrasar com o redemoinho do *Saci*, coitadinho, tão subdesenvolvido” (1963). Ao final da história, a esperteza do *Saci* usa o tornado para abrir a estrada Belém-Brasília no meio da mata. A revista do *Pererê* foi encerrada em 1964, ano do golpe militar no Brasil. De acordo com Cirne (1975), Ziraldo creditou o fim de *Pererê* a causas econômicas e não políticas. Como em 1975 ainda se vivia sob regime militar, a fala de Ziraldo pode ser questionada?

Um eixo de ação da Proposta Triangular presente na obra de Ziraldo é o da contextualização Arte e História. A metalinguagem permite que Ziraldo relacione aos quadrinhos conteúdos de música e também cinema considerados vanguardistas à época. Na edição de *Pererê* de janeiro de 1964, os artistas do movimento musical *Bossa Nova*, os compositores e cantores Sérgio Ricardo e Nara Leão, aparecem caricaturados na história *A Canção do Saci Pererê* (1964). Nessa história há um diálogo entre *Saci* e seu amigo, o macaco *Alan*. Quando *Saci* diz que vai ter uma reunião na casa da colega *Boneca de Piche*, o macaco *Alan* reage assustado: “Uquê? (sic) A boneca virou agitadora?” (1964). A próxima figura é uma reprodução da página em que Sérgio Ricardo e Nara Leão são apresentados à turma do *Pererê*.



Figura 12: Gibi de *Pererê* refletia o momento nacional, como o da *Bossa Nova*.

Fonte: ZIRALDO. *Pererê*, O Cruzeiro, Rio de Janeiro: 1964

A contextualização na obra de Ziraldo aparece também em um mural pintado por ele em 1967, na casa noturna Canecão, no Rio de Janeiro. O mural de trinta e dois

metros de comprimento e seis metros de altura possui um encadeamento de imagens que pode ser interpretado como Arte Sequencial.

Há referências a Cândido Portinari (1903 – 1962), na favela estilizada. (...) A Admiração por Pablo Picasso (1881 – 1973) também pode ser percebida na referência a *Guernica*, no modo como Ziraldo representou um cavalo. (...) No centro de uma espécie de *Santa Ceia*, regada a muito chope, (...) o que levou a pintura a ser tratada como arte maldita pelo regime militar (SAGUAR; ARAÚJO, 2007, p.216).

A figura seguinte destaca uma parte do mural em que o artista faz referência à *Santa Ceia*, de Leonardo da Vinci (1452 – 1519).



Figura 13: Parte de mural de Ziraldo, exemplo de contextualização

Fonte: SAGUAR, L; ARAÚJO, R. *Almanaque do Ziraldo*, São Paulo: Melhoramentos, 2007

O teórico Waldomiro Vergueiro defende uma alfabetização necessária para o ensino-aprendizagem da linguagem dos quadrinhos (VERGUEIRO, 2009). Uma das propostas desse Trabalho de Conclusão de Curso é defender a importância da reflexão sobre esse processo. O educador Paulo Freire revela que não há educação neutra. No livro *O que é Método Paulo Freire* (1985), o autor Carlos Rodrigues Brandão reproduz o pensamento de Freire acerca de uma educação libertadora:

Na medida em que, implicando em todo esse esforço de reflexão do homem sobre si mesmo e sobre o mundo em que e com que está, o faz descobrir que o mundo é seu também, que o seu trabalho não é a pena que paga para ser homem (FREIRE *apud* BRANDÃO, 1985, p.50).

Em *Para Ler o Pato Donald – Comunicação de massa e colonialismo*, os sociólogos Ariel Dorfman e Armand Mattelart, afirmam que o Universo Disney é uma apologia ao Capitalismo. Argumentam os autores que não há amor entre os

personagens desse universo e sim relações comerciais, existindo o conceito de que toda ação deve ser recompensada financeiramente (DORFMAN; MATTELART, 1987). O avaro *Tio Patinhas*, personagem *disneyano* criado por Carl Barks (1901-2000), transforma-se em ícone do Capitalismo, embora o autor afirmasse que, na verdade, fazia uma crítica ao sistema.

Já na década de 70, Moya considerava o brasileiro Maurício de Sousa, criador da *Turma da Mônica*, o artista brasileiro melhor sucedido comercialmente (MOYA, 1972). Maurício soube adaptar seus personagens ao dinamismo do mercado. A popularidade da *Turma da Mônica* cria um referencial que facilita o trabalho de utilização desse universo em Arte-educação.

Em 1963 Maurício criou *Mônica*, cuja principal característica é a força incomum. No artigo *Violência da Turma da Mônica*, de 2010, o pesquisador em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB), Dioclécio Luz, afirma que os personagens de Mauricio de Souza podem ter sido inspirados no universo Disney. Para Luz, a personagem *Mônica* não é obsessiva como o *Tio Patinhas*, mas sugere que os conflitos do mundo sejam resolvidos na base da violência, postura bélica própria dos EUA.

O *bullying*, que Luz define como agressão verbal e sistemática à criança em forma de apelidos pejorativos, aparece em vários personagens de Maurício sendo que a própria *Mônica* é vítima ao ser chamada de gorducha, dentuça e baixinha.

Na vida real, nenhum psicólogo iria sugerir o método *Mônica* para resolver os problemas de *bullying*. (...) No entanto, ao que parece, os adultos leitores ou pais de crianças que leem os gibis da *Mônica* são condescendentes com esta prática de violência” (LUZ, 2010)

A justificativa, de acordo com Luz, seria o fato de *Mônica* ser menina e estar se defendendo. Esse pensamento seria um erro, pois “a violência contra a mulher não pode ser corrigida com uma reação violenta feminina” (LUZ, 2010).

É provável, no entanto, que existam mais fatores positivos do que negativos na proposta de levar o universo de Maurício de Sousa para a sala de aula. Considerando que os pontos negativos desse universo são conhecidos, podem ser trabalhados, no sentido de levar os educandos a uma reflexão crítica e a uma quebra de paradigmas. O personagem *Chico Bento*, por exemplo, que representa o meio rural, pode servir a uma comparação do vocabulário regional com o uso correto da língua portuguesa.

Outros personagens de Maurício, como a deficiente visual *Dorinha* e o cadeirante *Luca*, ajudam o educando a discutir a questão da deficiência. A imagem a seguir mostra alguns dos personagens de Maurício de Souza.

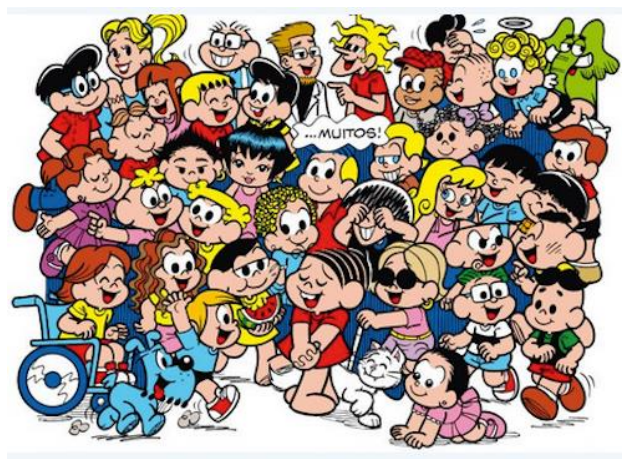


Figura 14: Galeria dos personagens de Maurício de Sousa.

Fonte: www.universodosleitores.com

Para atender ao público adolescente, Maurício de Sousa criou a *Turma da Mônica Jovem* em estilo *mangá*. Os integrantes da *Turma da Mônica* cresceram e passaram a se envolver em questões próprias da adolescência: namoro, estudo, esporte e tecnologia. Maurício sugere que o amadurecimento muda o comportamento, pois, nesse novo universo, a *Mônica* tenta controlar os nervos, a *Magali* quer dominar a gula, o *Cascão* toma banho de vez em quando e *Cebolinha* troca as palavras apenas quando fica nervoso. Ao utilizar o universo de Maurício de Sousa, no entanto, o importante é identificar o *bullying* e promover um debate na busca de uma consciência transformadora.

2.1 Das quadrinizações literárias às LDB e PCN

Para melhorar a imagem dos quadrinhos nos anos 1950, desgastada pela desconfiança dos educadores, editoras brasileiras passaram a publicar séries religiosas, científicas e literárias. Clássicos da literatura transformados em *gibis* americanos intitulados *Classics Illustrated* (Vergueiro, 2009), passaram a ser publicados pela Editora Brasil-América Limitada (EBAL) sob os selos *Edição*

Maravilhosa e *Álbum Gigante*. Dentro dessas séries, a EBAL, logo em seguida, adaptou para os quadrinhos, centenas de obras literárias nacionais como *Jubiabá*, *Terras do sem fim*, *Mar morto* de Jorge Amado (1912 – 2001), *Menino de engenho*, *Doidinho* de José Lins do Rego (1901 – 1957), *Senhora*, *A viuvinha*, *O Sertanejo*, *Tronco do ipê*, *A pata da gazela*, *O Guarani*, *Iracema* de José de Alencar (1829 – 1877), *Escrava Isaura*, de Bernardo Guimarães (1825 – 1884) entre outros. Na versão nacional, as artes ficavam sob a responsabilidade de desenhistas como Monteiro Filho (1909 – 1992), André Le Blanc (1921 – 1998) e Nico Rosso (1910 – 1981). Foram centenas de *gibis* baseados em romances brasileiros, como o da próxima figura, criando o conceito de que facilitavam a leitura e aproximavam os leitores dos livros originais.

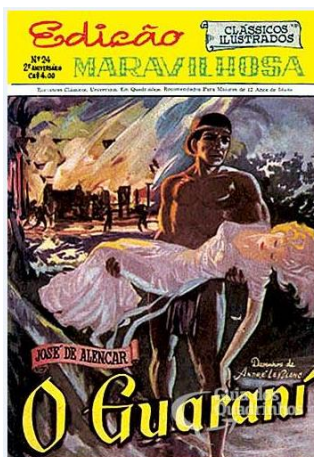


Figura 15: Gibi da EBAL de 1950, desenhado por André Le Blanc.

Fonte: guiadosquadrinhos.com

Adolfo Aizen, diretor da EBAL, desenvolveu em suas revistas uma tática especial para convencer corações e mentes sobre a importância do meio quadrinhos. No verso da capa de cada *gibi* aparecia a seção *Notícias em quadrinhos*, publicando além de cartas dos leitores, fotografias e notas, sempre positivas, acerca do universo quadrinhístico. O espaço noticiava a aquisição de direitos autorais visando a quadrinização de obras literárias nacionais e divulgava visitas à editora de autoridades que apoiavam os *gibis*.

Duas décadas depois, editoras de livros didáticos passaram a contratar desenhistas, entre eles Nico Rosso, Eugênio Colonnese (1929 – 2008), Rodolfo Zalla (1931), oriundos dos *gibis*, para transformar em quadrinhos, os conteúdos de várias disciplinas: Português, História, Geografia entre outras. Eram livros que atraíam os

estudantes, facilitavam a compreensão dos assuntos e até despertavam para a prática da produção de quadrinhos. Logo os gibis começaram a fazer parte de programas educacionais. Na figura seguinte, livro de História dos anos 1970 produzido em quadrinhos com desenhos de Rodolfo Zalla.



Figura 16: Detalhe do livro *História para a Escola Moderna*, Julierme, IBEP.

Fonte: www.preciolandia.com

As críticas a esse meio de comunicação foram diminuindo, segundo Vergueiro (2009), com órgãos oficiais de educação passando a reconhecer o lado pedagógico dos quadrinhos. No Brasil, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), reconhecem a importância do emprego dos quadrinhos na escola formal.

Segundo Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2013), em *Quadrinhos na Educação*, formas contemporâneas de Arte, e nelas são incluídos os quadrinhos, passam a ser contempladas na LDB a partir de 1996. Já em 1997, os Parâmetros Curriculares Nacionais da área de Artes, notadamente da 5ª. a 8ª. Séries, “mencionam especificamente a necessidade do aluno ser competente na leitura de histórias em quadrinhos e outras formas visuais” (VERGUEIRO; RAMOS, 2013, p.10). Parâmetros da área de Língua Portuguesa para o ensino fundamental também fazem referência à importância da leitura de charges e *tiras*.

Há menção ao tema também nos PCN do ensino médio. No volume dedicado à Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, o documento faz três referências às histórias em quadrinhos como manifestação artística a ser trabalhada em sala de aula. Numa delas, cita a necessidade de fazer uma leitura aprofundada dos quadrinhos, de modo a perceber de forma detalhada os recursos visuais presentes no texto (VERGUEIRO; RAMOS, 2013a, p.11).

Vergueiro cita que os PCN exigem do educador capacidade para diferenciar os diferentes gêneros de quadrinhos, conceito até então desconhecido pelo professor.

Rosângela Rodrigues, Pós-Graduada em Língua Portuguesa, afirma que os quadrinhos se enquadram nos gêneros textuais considerados importantes pelos PCN. Segundo a autora, os quadrinhos são “narrativas pertencentes ao gênero literatura de massa” (RODRIGUES, 2007, p.20), definido por uma literatura popular e espontânea. Como se trata de um gênero de fruição disseminada na comunicação de massa adequa-se ao trabalho em sala de aula em diversificadas vertentes: interpretação, informação, contextualização e produção.

De acordo com a teórica Rodrigues (2007) os quadrinhos, como meio de comunicação de massa, abrangem uma diversidade de gêneros e dialoga com o educando através da Arte Sequencial que possui os atrativos da imagem. Além de disseminar as ideias dos outros, os quadrinhos incentivam o educando a desenvolver suas próprias ideias.

2.2 Quadrinhos na Educação Multidisciplinar e o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE)

Com a aceitação dos quadrinhos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, surge uma gama de educadores e pesquisadores que defende a chamada Arte Sequencial no ensino. Acreditam na visualidade proporcionada pelos quadrinhos como forma de auxiliar os leitores na reflexão, expressão e crítica. Os quadrinhos ajudam na retenção de conhecimentos em disciplinas como Geografia, História, Matemática, Ciências, Idiomas, Artes e outras mais. A diversidade de personagens e universos encontrados nos quadrinhos podem ser relacionados a essas disciplinas despertando maior interesse dos alunos através da contextualização. Os conhecimentos de cada disciplina podem ser melhor trabalhados a partir de uma abordagem lúdica e artística. Quadrinhos do *Tintin*, do belga Hergé (1907- 1983), proporcionam uma viagem pela geografia mundial. Algumas histórias do *Pato Donald*, notadamente as produzidas pelo americano Carl Barks, que se inspirava nas reportagens da *Revista National Geographic*, são uma fonte de referências em

Arqueologia, História e Mitologia. Na imagem seguinte *Donald* e *Patinhas* encontram tesouros da antiga civilização Maia.



Figura 17: Aventuras dos patos de Barks têm embasamento histórico.

Fonte: novapatopolis.blogspot.com.br

Harold Foster (1892 – 1982), com o *Príncipe Valente*, revela facetas da vida em uma Idade Média idealizada. Avanços da Ciência, como aviões a jato e foguetes foram antecipados nos gibis de *Flash Gordon*, criados por Alex Raymond (1909 – 1956). Direitos humanos, muito em baixa nos anos 1960 e 1970 na América Latina, são discutidos nas tiras de *Mafalda*, uma criança contestadora, criada pelo argentino Quino (1932). Os questionamentos de *Mafalda*, como se observa na imagem seguinte, quando discutidos em sala de aula, podem contribuir para que os alunos desenvolvam o senso crítico.



Figura 18: *Mafalda*, de Quino, distribuída nas escolas dentro do Programa Nacional Biblioteca da Escola.

Fonte: dalieedaqui.blogspot.com.br

Até mesmo os erros e anacronismos contidos nos quadrinhos podem ser motivo de debates quando confrontados com os conteúdos de livros e filmes que tratam de

assuntos correlatos (VERGUEIRO, 2009). É preciso que educadores sejam capacitados no sentido de utilizar os quadrinhos como fonte de ensino e se coloquem como educandos para aceitar os conhecimentos que chegam da rua.

De acordo com a professora Sonia Couto Souza Feitosa, em texto integrante de sua dissertação de mestrado (FE-USP), cujo tema é *O método Paulo Freire - Princípios e práticas de uma concepção popular da educação* (1999), o relacionamento educador-educando se estabelece na horizontalidade onde juntos se posicionam como sujeitos do ato do conhecimento. Para a autora deve-se eliminar toda relação de autoridade, “uma vez que essa prática inviabiliza o trabalho de criticidade e de conscientização” (FEITOSA, 1999, p.2).

Uma discussão equilibrada acerca de um conteúdo pode contribuir para, após a fruição, o surgimento do fazer artístico. E desde o início é importante desafiar o educando a refletir sobre o seu papel enquanto desenha a realidade. Nesse sentido, surge como proposta o método Paulo Freire que tem como fio condutor a alfabetização visando a libertação em diferentes sentidos. Libertar-se do olhar estereotipado da Arte seria uma forma de motivar o fazer artístico. O educando não pode ser apenas um observador, mas um transformador. Segundo Feitosa, para Freire, “o ato educativo deve ser sempre uma recriação, de re-significação de significados” (FEITOSA, 1999, p.2).

O Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) foi criado em 1997. Segundo a pesquisadora Vanessa Yamaguti, a finalidade do PNBE é “democratizar o acesso ao livro e incentivar a leitura” (YAMAGUTI, 2014, p. 441). Vergueiro (2009) aponta que a partir de 2006, com o PNBE houve uma tentativa de inserir os quadrinhos na área do ensino sendo adquiridas obras de diferentes editoras e distribuídas às escolas de ensino fundamental e médio. A distribuição é feita às bibliotecas das escolas públicas de educação básica cadastradas no Censo Escolar (YAMAGUTI, 2014). São disponibilizados acervos de livros em prosa e verso, livros de imagens e livros de histórias em quadrinhos. Artistas contemporâneos como Caco Galhardo que quadrinizou a obra *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes (1547 – 1616), Fido Nesti (1971) que adaptou *Os Lusíadas* de Luís de Camões (1524 – 1580), Francisco Vilachã que ilustrou *O alienista* de Machado de Assis (1839 – 1908), Ziraldo que apresentou *A turma do Pererê: as gentilezas* e muitos outros, tiveram seus gibis levados às escolas através do PNBE. O programa incluiu obras estrangeiras como *Asterix e Cleópatra* dos franceses René Goscinny (1926 – 1977) e Albert Uderzo (1929) e *Toda*

Mafalda, do argentino Quino. Yamaguti aponta que “o PNBE, através do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) é o principal comprador de livros paradidáticos no mercado editorial brasileiro” (YAMAGUTI, 2014a, p.443). A próxima figura destaca a versão de *Dom Quixote*, feita por Caco Galhardo, para o PNBE, edição encontrada na Biblioteca da E. E. Dr. Antonio Olympio, em Barretos, SP, instituição em que foi realizada pesquisa sobre apreciação de quadrinhos para o presente TCC.

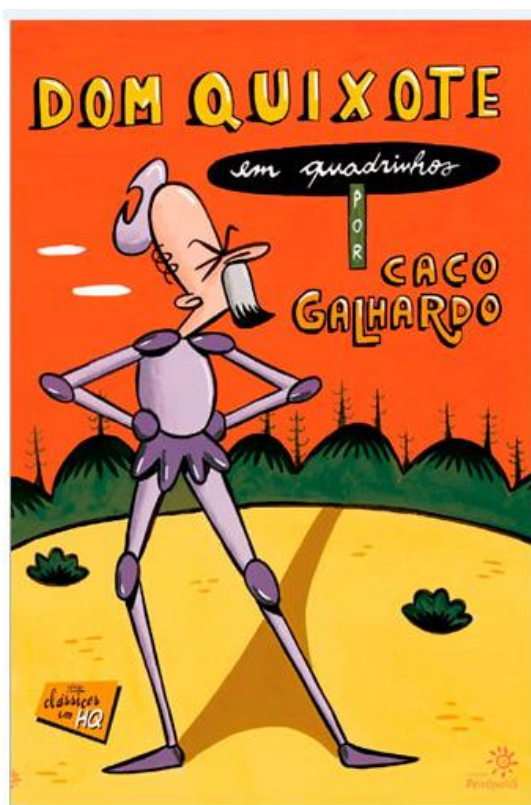


Figura 19: *Dom Quixote*, de Cervantes, quadrinizado por Galhardo.
Fonte: distribuidora.varejao.com.br

Mas será que os gibis distribuídos através do PNBE nas escolas foram bem aproveitados na educação? Se considerarmos que muitas escolas não possuem biblioteca, segundo dados oficiais da Secretaria de Educação do Governo do Estado de São Paulo, é de se supor que a existência na escola de uma simples gibiteca, que é um espaço destinado aos quadrinhos, seja ainda uma utopia.

Waldomiro Vergueiro, no artigo *Atualidade dos quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público*, acredita que o PNBE diminuirá “as barreiras para o ingresso dos materiais quadrinhísticos em ambiente escolar no país” (VERGUEIRO, 2007, p.18).

Ao chegar aos programas de leitura do Ministério da Educação e Cultura, os quadrinhos entram em uma fase significativa do mercado de produção e consumo no Brasil.

2.3 Carência de estrutura pedagógica sobre quadrinhos na E. E. Dr. Antonio Olympio, de Barretos, SP.

No Brasil, a partir dos anos 1970, os quadrinhos começaram a ser abordados nas universidades como um meio de comunicação de massa. Através do professor Francisco Araújo, que atuou na Universidade de Brasília, no período de 1968 a 1974, no curso de graduação em Comunicação, a UnB foi pioneira em criar uma disciplina sobre história em quadrinhos. Do reconhecimento da relevância pedagógica dos quadrinhos pelas LDB e os PCN ao advento da *Internet* com *sites* e *blogs* divulgando essa linguagem, há campo para um melhor desenvolvimento da Arte Sequencial em Arte-educação.

A rotina do ensino-aprendizagem nas escolas, no entanto, mostra que a Arte Sequencial poderia ser melhor aproveitada. A visualidade está na base do método Paulo Freire de alfabetização ao considerarmos que as fichas de cultura dessa pedagogia contém desenhos, gravuras ou fotografias. O objeto das imagens deve fazer parte do universo do grupo a ser alfabetizado e os debates começam a partir desses símbolos imagéticos comuns aos participantes do círculo de cultura idealizado por Freire. Carlos Rodrigues Brandão, ao discutir o método Paulo Freire explica que são as imagens das fichas de cultura que sugerem o início dos debates pelo alfabetizando, levando

o grupo de educandos a rever criticamente conceitos fundamentais para se pensar e (*sic*) ao seu mundo; motivá-lo para assumir, crítica e ativamente, o trabalho de alfabetizar-se (BRANDÃO, 1985, p.50).

Quando Vergueiro (2009) cita que a linguagem quadrinhística precisa de uma alfabetização necessária, essa introdução aos quadrinhos, assim como na proposta do método de Freire, seria mais motivadora se envolvesse o universo particular de cada educando e o incentivasse a refletir sobre sua condição no mundo.

A partir de observações desenvolvidas em estágios no segundo semestre de 2012 e no primeiro semestre de 2013, realizados na Escola Estadual Dr. Antonio Olympio, em Barretos, SP, em classes do ensino fundamental e médio, constatou-se que os educandos parecem não ver sentido na disciplina de Artes. Muitos a entendem como exercício de habilidades manuais ou entretenimento. Quando não há um objetivo definido, falta comprometimento, abrindo campo para a dispersão.

Além de foco nas finalidades pedagógicas da Arte, faltam recursos materiais que possam dar suporte para o trabalho em sala de aula. Por ocasião do estágio como participante-colaborador, a Diretoria Regional de Ensino, ligada à Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, não havia distribuído apostilas para a rede e a professora da disciplina de Artes muitas vezes improvisou para seguir o plano pedagógico da escola. Um recurso utilizado foi o de escrever os conteúdos no quadro-negro, o que se mostrou contraproducente.

A biblioteca da escola é organizada e contém bom acervo geral. Durante os dois estágios, no entanto, não houve, nas aulas de Artes, atividades relacionadas à biblioteca ou qualquer sugestão para que os educandos consultassem os livros. Os livros da disciplina de Artes, incluindo os de histórias em quadrinhos, enviados à biblioteca através do PNBE, não eram indicados para utilização nas atividades. Para os trabalhos que envolvessem a linguagem dos quadrinhos, o ideal seria que a biblioteca possuísse uma gibiteca para atividades específicas, uma vez que o espaço tem em seu acervo uma relação de *gibis*. Dialogando com o universo virtual, hoje mais próximo dos educandos e acessado até mesmo por aparelhos celulares, a gibiteca poderia ter um *blog* com a descrição de seu acervo para que fosse possível a consulta via *Internet*. A ideia de um *blog* para cada turma da disciplina de Artes, em que fossem publicados os trabalhos dos educandos, poderia motivá-los ainda mais. Durante todo o estágio de participação colaborativa houve apenas uma atividade relacionada a quadrinhos, ainda assim um exercício de criação de fisionomias que utilizou o espaço da sala de aula.

No questionário aplicado para alunos de 6º. e 7º. anos da E. E. Dr. Antonio Olympio, que integra esse Trabalho de Conclusão de Curso, os educandos revelaram que aprovam a ideia da criação de uma sala exclusiva para as atividades de Artes na escola. A pesquisa revelou ainda que os educandos desejam que esse espaço de Artes concilie também o trabalho virtual através de computadores para acesso a programas voltados ao fazer artístico. Constata-se, portanto, que a participação dos

educandos nas atividades de Artes pode ser otimizada se existir a combinação entre a motivação e aparelhamento necessário.

3.PROJETO PEDAGÓGICO: PARA GOSTAR DE QUADRINHOS

O projeto pedagógico *Para gostar de quadrinhos*, voltado à apreciação e a criação, investiga inicialmente a relação dos alunos com a Arte Sequencial. Torna-se pertinente descobrir qual é o conhecimento dos alunos acerca desse universo em todos os seus aspectos: história dos quadrinhos, principais personagens, os quadrinhos em outros países, a indústria cultural, os *gibis* independentes, os quadrinhos como mecanismo de propaganda política e institucional, os *fanzines*, que são quadrinhos feitos por fãs de quadrinhos, além de muitos outros temas. Com relação aos *fanzines*, ou *zines*, como também são chamados, o educando vivencia a experiência da publicação de seus trabalhos. O recurso de reprodução mais utilizado por *fanzineiros* é a cópia xerográfica, técnica de reprodução bastante acessível. Há também a publicação do *zine* pela Internet, recurso muito utilizado atualmente. Na ilustração a seguir, um exemplo de *fanzine*.



Figura 20: Fanzine publicado na Internet.
Fonte: batatasemumbigo.blogspot.com.br

Os educandos devem entender a influência dos quadrinhos em suas vidas. A partir da compreensão de que os quadrinhos estão no contexto do cotidiano, fica facilitado o ensino-aprendizagem que contemple os eixos da Proposta Triangular de

Ana Mae Barbosa. No que diz respeito à contextualização, os personagens de quadrinhos estão na origem dos filmes de super-heróis que fazem sucesso em todo o mundo. Por consequência, existe relação direta com o vasto comércio que acompanha os filmes. Logomarcas, símbolos e imagens estão presentes em uma infinidade de produtos consumidos pelos jovens nos segmentos de vestuário, materiais escolares, esportivos e até alimentícios.

A partir dos anos 1990, os *mangás*, quadrinhos japoneses, conquistaram expressiva fatia do mercado brasileiro. Uma característica do estilo nipônico, os olhos grandes dos personagens, foi observada no trabalho de um educando na oficina de quadrinhos da pesquisa realizada na E. E. Dr. Antonio Olympio.



Figura 21: Desenho do educando Leandro, do 7º. ano D, influenciado pelo *mangá*.

Fonte: pesquisa realizada na E.E. Dr. Antonio Olympio, Barretos, SP

O aproveitamento dos *mangás* em sala de aula deve resultar em atividades ricas. Pensar as características diferenciadas do desenho japonês, a partir da leitura das imagens, pode levar o educando a se interessar pela cultura e pela Arte dos países orientais².

Em uma proposta de produção, uma vertente de trabalho seria contextualizar o *mangá* à realidade brasileira. A partir do momento em que se quebra paradigmas e preconceitos, abre-se espaço para a imaginação e a iniciativa, podendo o educando se identificar com alguma estética através da qual busque fazer uma leitura do seu próprio tempo.

² Através do *mangá* pode-se discutir a arte japonesa e chinesa a partir de suas origens, introduzindo no universo do educando artistas como os chineses Dong Yuan (900 – 962), Fan Kuan (990 – 1030), Ma Yan (1155 – 1235) e os japoneses Hishikawa Moronobu (1618 – 1694), Utamaro (1753 – 1806), e Katsushika Hokusai (1760 – 1849).

3.1 Contra os estereótipos no fruir e no fazer

Muitas são as causas que barram o interesse da maioria dos educandos por uma apreciação maior acerca dos quadrinhos, bem como os motivos que os afastam da prática do desenho, condição essencial para o desenvolvimento dessa linguagem visual.

A respeito do desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos em sala de aula, o educando alheio a essa questão, de maneira geral, justifica seu desinteresse dizendo que não sabe desenhar. A pesquisa que contou com questionário aplicado, buscou saber desse educando o que ele entende por desenho e as razões que o levam a se afastar da atividade. A negativa do educando pode estar ligada a uma inibição de iniciante ou a um bloqueio devido a uma experiência negativa anterior. A autora Lúcia Pulino, baseando-se nos estudos do teórico Jean Piaget, afirma que:

se as crianças falham em corresponder às expectativas dos outros ou elas mesmas verificam que seu desenho não se assemelha à realidade, é muito comum que comecem a não querer mais desenhar, dizendo “não sei desenhar”, ou “fulano desenha bem e eu desenho mal” (PULINO, 2009, p. 339).

Esse problema pode estar relacionado também à importância que os educandos dão para a arte figurativa, ou seja, aquela que busca representar o real. Se o aluno considera que a arte figurativa é a melhor, e não consegue reproduzir os temas com fidelidade, pode se sentir inferior àquele que tem maior habilidade nesse tipo de arte. Embora a arte figurativa seja adequada para os quadrinhos, entendendo-a como próxima da arte acadêmica, isso não pode ser uma barreira para os alunos que tenham dificuldades iniciais nesse campo. Essa questão norteou a pesquisa, pois existem muitas formas de ilustrar uma história e de motivar os educandos, de maneira lúdica. Uma história em quadrinhos pode se constituir não apenas de desenhos e ilustrações acadêmicas, mas também de outros estilos que se adequam perfeitamente ao texto. Hoje, nos *sítes* de relacionamento, utiliza-se muito o estilo do *homem palito*

para transmitir mensagens. E desde que exista uma combinação satisfatória entre o texto e a arte, consoma-se a Arte Sequencial, típica dos quadrinhos.

Walter Benjamin em *A obra de Arte na era da reprodutibilidade técnica* sustenta que um leitor pode se transformar em escritor tendo em vista a multiplicidade das mídias (BENJAMIN, 1955, p.13). Através dessa lógica, acredita-se que um leitor de quadrinhos possa se transformar em um autor de *gibis*. Por outro lado, de acordo com Benjamin (1955, p.13) faz parte da exploração capitalista tornar complexos os processos para impedir a participação da pessoa comum. Se considerarmos que os *gibis* hoje são sofisticados, com arte rebuscada feita por computação gráfica, por conta de uma disputa de mercado, o fazer artístico fora desse sistema pode ser frustrante para um aprendiz. Em contrapartida, Benjamin cita a experiência do cinema russo que utilizava pessoas comuns nas filmagens facilitando a interação. Nada impede, portanto, que uma proposta em Arte-educação siga esse caminho voltado à valorização do fazer através de desenhos simplificados tendo como argumento as próprias vivências de cada aluno

3.2. Abordagem Triangular nos quadrinhos

A arte-educadora Elisa Muniz Barreto de Carvalho (2007), em sua dissertação de mestrado pela Universidade de Uberaba, trata sobre *A proposta triangular para o ensino de Artes – concepções e práticas de estudantes-professores*. O trabalho apresenta a prática de estudantes-professores baseada na Proposta Triangular para o ensino das artes, sistematizada entre 1987 e 1993 pela arte-educadora Ana Mae Barbosa.

Carvalho explica que a Proposta Triangular “preconiza um ensino de Arte fundamentado em três eixos de ação: fazer artístico, leitura (apreciação da obra de arte) e contextualização da imagem (História da Arte)” (CARVALHO, 2007, p.5). Para a autora, essa metodologia do ensino artístico, segundo Barbosa, originou-se de três vertentes da pedagogia da Arte: o movimento das *Escuelas al aire libre* do México, os *Critical Studies* da Inglaterra e a proposta dos *Diciplined-based Art-education* (DBA), dos EUA.

Dentre as muitas atividades testadas pelos estudantes-professores dentro das premissas da Proposta Triangular, estavam inclusive as histórias em quadrinhos. Em suas considerações, Carvalho (2007) relata que cada professor chegou a resultados particulares embora tenham aplicado a mesma proposta baseada no fazer, no apreciar e no contextualizar.

Paulo Freire alude a essa relativização dos resultados dos métodos tanto que, como Barbosa, prefere utilizar o termo proposta e não método para a sua concepção. “O que eu tentei fazer e continuo hoje, foi ter uma compreensão que eu chamaria de crítica ou de dialética da prática educativa” (FEITOSA apud FREIRE, 1999, p.4).

Na educação, particularmente no ensino de Artes é preciso antes de tudo diálogo e sentido. Segundo Carvalho (2007, p.37), a Abordagem Triangular no ensino de Artes, proposta pela arte-educadora Ana Mae Barbosa, recebeu influência do pensamento pedagógico de Paulo Freire, notadamente no que diz respeito à contextualização da obra de Arte. “É a ideia de que nunca se deve descontextualizar o ensino. O ensino deve estar sempre referido ao seu contexto”, disse Barbosa em entrevista, em 1988, para a educadora Gerda Margit Schutz Foester (CARVALHO, 2007, p.38).

Foi marcante no trabalho de Barbosa a visão de Freire acerca da importância de se respeitar, em um trabalho pedagógico, a história de vida dos estudantes relacionada ao contexto social, cultural, político e econômico. Carvalho revela que Barbosa foi influenciada pela “pedagogia questionadora do diálogo”, proposta por Paulo Freire (CARVALHO, 2007, p.38).

O trabalho voltado ao melhor aproveitamento escolar dos quadrinhos requer, antes mesmo da fruição, o conhecimento abrangente da vida do educando. Através do diálogo, segundo as concepções de Freire e Barbosa, chega-se ao mútuo conhecimento que pode criar elos entre educador e educando gerando motivação para a produção de atividades constituídas de sentido.

3.3. Quadrinhos como reflexão e libertação à luz do ideal de Paulo Freire

No prefácio do livro *Pedagogia do Oprimido*, de Paulo Freire, o professor Ernani Maria Fiori reproduz o depoimento de uma educanda após debate a partir de fichas

com desenhos representativos da prática de vida do grupo: “gosto de discutir sobre isso porque vivo assim. Enquanto vivo, porém, não vejo. Agora, sim, observo como vivo” (FREIRE, 1994, p.7). Trabalhar em um projeto constituído de sentido pode fazer a diferença. No método Paulo Freire, o desenho tem papel importante porque está no princípio de todo o processo pedagógico. Após as discussões acerca desses desenhos, que remetem à realidade do educando, são escolhidas as palavras geradoras do processo de alfabetização. O desenho, no processo, serve para motivar o debate, constituindo a leitura inicial dos analfabetos. Tecnicamente, portanto, trata-se de uma linguagem, que deve ser viabilizada em uma proposta de ensino em Arte-educação. Considerando que, no caso, os desenhos assemelham-se a palavras, a Arte-sequencial, própria dos quadrinhos, deve ser entendida como frases que, numa sequência lógica, transformam o pensamento numa linguagem visual.

Um dos pontos básicos do método Paulo Freire levantado por Sônia Couto Feitosa é o respeito ao educando. “Conhecê-lo enquanto indivíduo inserido num contexto social de onde deverá sair o conteúdo a ser trabalhado” (FEITOSA, 1999, p.2). Na alfabetização para a linguagem dos quadrinhos, a premissa também é válida. Antes de qualquer atividade convém conhecer o grupo de alunos com que se vai trabalhar, selecionando imagens e palavras que têm a ver com esse grupo. Descobrir os temas que poderiam elevar a autoestima do grupo, conhecer as habilidades de cada integrante e incentivá-lo a trabalhar, da melhor forma, dentro do seu universo cultural.

O educando deve adquirir a consciência de que poderá dominar aspectos da linguagem visual tão imbricada no seu cotidiano e que isso agregará conhecimentos. Compreender e saber se manifestar através dos signos imagéticos é pertencer a um universo repleto de visualidades: grafite, imagens digitais, quadrinhos, filmes etc. É descobrir que essa linguagem visual também pode ser usada para transmitir mensagens surgidas de uma reflexão acerca da realidade que o envolve. Linguagem que pode ser usada de forma consciente no enfrentamento de situações opressoras, por exemplo, incentivando o educando a pensar dialeticamente. Segundo Feitosa (1999, p.3), “com uma visão mais crítica, poderá ser instrumentada na busca de uma intervenção para transformação”.

4.RESULTADO DA OFICINA/PESQUISA APLICADA NA E. E. DR. ANTONIO OLYMPIO PARA ALUNOS DE 6º. E 7º. ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Como ponto de partida para o projeto, algumas questões foram levantadas durante oficina de quadrinhos com 33 alunos, do 6º. ano A e do 7º. ano D, da escola estadual Dr. Antonio Olympio, da cidade de Barretos, SP. Era preciso saber se os alunos apreciam os quadrinhos, se gostam de desenhar, se preferem desenhar à mão livre ou no computador, os motivos de não gostar de desenhar e se gostariam de ter na escola um laboratório de Artes.

A oficina constou de aula expositiva e ilustrada através de *Power Point* sobre a história das histórias em quadrinhos, aula expositiva no quadro negro sobre os elementos das histórias em quadrinhos, aplicação de um questionário produzido pelo pesquisador dentro da técnica dos quadrinhos e uma prática de construção de uma *tira* feita pelos alunos tendo por tema *Gentileza, gera gentileza*, trabalho que vinha sendo desenvolvido na escola de forma multidisciplinar. A oficina foi desenvolvida nos dias 5 e 8 de setembro de 2014, no decorrer de 8 horas/aula, sendo que para a sua aplicação, utilizou-se as aulas não só da disciplina de Artes, mas também de Português, Literatura e Teatro, cujos professores cederam seus horários e participaram dos trabalhos. Pontos positivos foram o poder das imagens de *gibis* mostradas através de *Power Point* no sentido de despertar o interesse dos educandos para as atividades e a boa aceitação deles em responder a uma pesquisa em forma de histórias em quadrinhos. No sentido de testar a capacidade de comunicação da Arte Sequencial, o formulário da pesquisa foi elaborado dentro da linguagem dos quadrinhos, com personagens cômicos que dialogavam com o pesquisado, propondo as questões. Ficou evidente que a maioria dos educandos é familiarizada com os elementos dos quadrinhos, ou seja, balões de fala, onomatopeias, que são os textos representativos de sons, entre outros. Assim que recebia o questionário quadrinizado, o pesquisado passava a respondê-lo sem perguntas demonstrando compreensão acerca das questões formuladas.

Com a relação aos resultados da pesquisa, em um universo de 33 entrevistados, dos 11 aos 13 anos de idade, 94,44% responderam que gostam de quadrinhos. Quando perguntados se gostam de desenhar, 80,05% responderam afirmativamente. A maioria prefere desenhar a mão livre: 86%. Os que respondiam que não gostam de desenhar foram convidados a escrever os motivos. A maioria deles revelou que desenhar “é difícil”, outros acham “chato” desenhar e teve quem justificasse “não ter ideia”, ou que considerava “feio” o seu desenho. A última pergunta da pesquisa mostrava o desenho de uma sala com prancheta e computador e indagava dos alunos o seguinte: que tal uma sala só para Artes na sua escola? A maioria, 91,6%, considerou a proposta como uma boa ideia. Embora tenha sido objeto de interesse na pesquisa saber apenas os motivos pelos quais os alunos não gostam de desenho, muitos alunos utilizaram esse campo de resposta para escrever os motivos que os fazem gostar de desenhar. Entre as afirmativas, os alunos citam que desenhar é bom porque “tiro nota”, “melhora o desenho”, “possibilita criar com imaginação”, “posso pôr o que sinto no papel” e “porque me faz bem”.

Diante dos resultados da pesquisa foi possível perceber que algumas barreiras levantadas pelos alunos para justificarem o alheamento às atividades de desenho são motivadas pelo que eles consideram “dificuldade” para desenhar. Porém 100% dos alunos pesquisados realizaram a atividade de desenhar uma *tira* a partir do tema proposto. Aos educandos que, verbalmente, manifestaram suas dificuldades com relação à capacidade de desenhar, sugeriu-se a técnica do *homem palito*, como uma forma simplificada de transmitir mensagens pelos quadrinhos. Para os alunos que trabalharam com o *homem palito* foi feita uma contextualização com os desenhos rupestres do período neolítico, com apresentação através do recurso do *Power Point*. Os alunos ficaram sabendo na aula dialogada que aqueles desenhos nas paredes das cavernas eram utilizados em rituais e seus autores considerados com poderes extraordinários e que, mesmo nos dias de hoje, essas imagens têm o poder de relatar o cotidiano dos homens primitivos, o que valorizou a técnica considerada primitiva. Foi explicado ainda aos alunos que a imagem não é isenta de conteúdo e que, em qualquer técnica utilizada, mesmo a simplificada do *homem palito*, o importante é que o conteúdo da mensagem seja transmitido. A oficina propôs a construção de uma *tira*, que é um formato condensado, com argumento que se completa em, no máximo, três quadrinhos. A figura a seguir destaca a criação de um educando que segue as características da *tira* com desenhos simplificados.



Figura 22: Simples e comunicativa é a tira de Maria Vitória, do 6º. ano A.

Fonte: pesquisa realizada na E. E. Dr. Antonio Olympio, Barretos, SP.

No início da oficina, alguns alunos alegaram que não tinham ideia e receberam a sugestão de trabalhar utilizando suas próprias experiências, a sua realidade. E essa sugestão foi observada por muitos alunos que criaram a *tira* a partir de seu cotidiano. Na próxima figura, um exemplo do emprego de elementos dos quadrinhos discutidos em sala como onomatopeia e balões diferenciados.



Figura 23: Matheus do 6º. ano A usa um balão típico de sofrimento.

Fonte: pesquisa realizada na E. E. Dr. Antonio Olympio, Barretos, SP.

Na pesquisa realizada, 3% dos alunos disseram que gostam de desenhar pelo computador. Mas a pesquisa não conseguiu levantar se o baixo índice dos que gostam de desenhar por computador é em decorrência da falta de contato dos demais alunos com o computador.

A figura seguinte exemplifica a preocupação da aluna em multiplicar os quadros da *tira*. Ela lança mão de outros elementos dos quadrinhos que são os planos: no penúltimo quadrinho observa-se um plano americano, quando o personagem é visto da cintura para cima.

acerca de uma melhor utilização pedagógica das histórias em quadrinhos em sala de aula.

5. UMA PROPOSTA PARA ESPAÇO DE ARTE SEQUENCIAL: A GIBITECA E ESTÚDIO MÓVEL

O trabalho de pesquisa, envolvendo professores de Artes, Literatura e Teatro e educandos de 6º ano e 7º ano, buscou subsídios para propor a criação de um espaço de Arte Sequencial na E. E. Dr. Antonio Olympio, de Barretos, SP, com a finalidade de motivar o desenvolvimento da linguagem das histórias em quadrinhos no ensino fundamental.

A necessidade de capacitar também o professor nessa área justifica-se, por exemplo, na proposta do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), cujas questões exigem do estudante contextualizações acerca de diversas disciplinas e capacidade para entender, entre outras linguagens, aquelas mensagens transmitidas através de charges, cartuns e *tiras*, típicas dos quadrinhos. A próxima imagem mostra uma tira utilizada no Enem de 2013.



Figura 26: Tira de Caetano Cury para o Enem que utiliza quadrinhos desde 2008.

Fonte: g1.globo.com

Havendo portanto através da LDB e PCN reconhecimento institucional sobre a importância da utilização dos quadrinhos e incentivo à fruição com a distribuição de *gibis* pelo PNBE, tornou-se conveniente saber se essas indicações curriculares podem ser melhor aplicadas em um espaço apropriado. Max G. Haetinger, em *O Universo Criativo da Criança na Educação* cita que os adultos, tendo como referência um

modelo de infância, costumam errar com relação aos interesses das crianças, “propondo atividades defasadas, antigas, quase folclóricas em termos de ações pedagógicas” (HAETINGER, 2005, p.17).

Haetinger defende que o espaço físico na escola deve ser discutido e pensado para atividades, convivência e aprendizagem. “A escola de educação infantil e fundamental deve ter espaços funcionais, a fim de atender a diversidade de ações pedagógicas” (HAETINGER, 2005a, p.32). A fruição e a prática das histórias em quadrinhos necessitam de um espaço físico que seja aglutinador visível de trabalhos agregando outras oficinas da disciplina de Artes.

O Espaço de Arte Sequencial deve ser conceitualmente dinâmico buscando atender, antes de tudo, ao interesse do educando. No sentido de ampliar a gama de atrativos, sua estrutura deve oferecer respostas ao interesse real e o virtual do aluno. Gibitecas reais e virtuais para apreciação, estúdio real e programa virtual de produção de quadrinhos, mesas-redondas presenciais e à distância com artistas, relacionar quadrinhos e games, são algumas das propostas para manter o interesse de um público ligado em novas tecnologias. A sala das Artes é condição fundamental para o desenvolvimento do próprio educador que pode agregar novas capacitações ao currículo.

Da mesma forma que as escolas contam hoje com um *bedel*, ou um carrinho adaptado com projetor, caixas acústicas e *lap top*, o espaço de Arte Sequencial pode ter também uma unidade móvel com materiais de desenho, pintura e escultura visando um deslocamento para a prática de atividades em diversos ambientes da escola. A criação da unidade móvel foi pensada durante a realização desse Trabalho de Conclusão de Curso e resolveria a falta de mobilidade de educandos e educadores na rotina das aulas de artes. A unidade móvel teria também pranchetas manuais e até mesmo cavaletes portáteis para que cada aluno desenvolvesse suas atividades de desenho e pintura ao ar livre.

O Espaço de Arte Sequencial será ferramental adequado ao ensino de Artes, assim como o Laboratório de Ciências o é para o ensino de Química, Física e Biologia. O espaço contribuirá para a valorização da disciplina de Artes, relegada, na maioria das escolas à sala de aula comum e partilhada por diferentes professores.

A comunidade escolar bem como a sociedade podem beneficiar-se com os resultados de um Espaço de Arte Sequencial. Uma campanha contra a violência na

escola, que poderia ser gestada e produzida numa sala de Artes já justificaria esse investimento em educação.

Para que o Espaço de Arte Sequencial possa oferecer os resultados esperados na apreciação e prática através de formas contemporâneas de Arte, é fundamental que seja tão atrativo para os estudantes como a TV e a *Internet*, mídias que eles buscam naturalmente, sem serem obrigados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de experiências próprias, relacionando os quadrinhos dentro de uma Abordagem Triangular como preconiza a proposta de Ana Mae Barbosa para o ensino de Artes, surgiu o desejo de ser intermediador em uma aplicação efetiva da Arte Sequencial em Arte-educação. Como apreciador dos mais diferentes gêneros de quadrinhos, defendo as contribuições desse meio de comunicação, com suas características lúdicas, para o desenvolvimento intelectual e emocional do educando. Como colecionador de *gibis*, reunindo um acervo com exemplares desde a década de 1930, conheço diferentes estilos artísticos, muitos deles dialogando com a História da Arte. A apreciação deu origem ao desejo de realizar projetos pessoais relacionados à criação de *tiras* e quadrinhos, que publiquei a partir dos anos 1990. Entre o ideal de levar essa prática para a sala de aula e a realidade da educação, no entanto, existe uma série de barreiras. Houve a necessidade de testar as hipóteses surgidas nesse processo. O caminho se faz ao andar, como lembra Brandão (1985) e o curso de licenciatura em Artes Visuais, proveniente da parceria UAB/UnB, proporcionou que hipóteses fossem testadas.

Mesmo diante da constatação dos muitos recursos pedagógicos oferecidos pelos quadrinhos, os estágios realizados em 2012 e 2013, na E. E. Dr. Antonio Olympio, na cidade de Barretos, SP, demonstraram o problema da limitada utilização pelos educadores dessa forma de Arte Sequencial. Os quadrinhos podem ser melhor utilizados como fruição, interpretação e também como linguagem visual para a produção de mensagens. A Arte Sequencial dos quadrinhos constitui-se em um ferramental muito acessível para as atividades com algumas técnicas simplificadas que favorecem a participação.

A culminância dessa preparação teórica e prática está exposta nesse trabalho com resultados que conspiraram favoravelmente para a viabilidade desse projeto. A receptividade nas instituições de ensino, as repostas dos alunos nas oficinas, o apoio dos educadores, comprovaram o potencial pedagógico dos quadrinhos. Com algumas hipóteses testadas e aprovadas ficou evidente que para melhor aproveitamento dos quadrinhos pelos educadores e educandos, as escolas devem ser melhor aparelhadas, os professores melhor capacitados e os educandos mais motivados.

Até a metade dessa trajetória, o projeto ainda estava destituído de sentido, o que surgiu após o contato aprofundado com o método Paulo Freire. A horizontalidade proposta por Paulo Freire, que torna a todos educandos, suplanta a questão escolar transformando o projeto numa missão de vida. Dentro desse conceito educacional valoriza-se o estudante. O educando consegue perceber o seu papel no mundo e o poder que possui para transformá-lo. A importância da contextualização proposta tanto na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa quanto no método Paulo Freire ficou evidente na oficina realizada com alunos do 6º. e do 7º. anos do ensino fundamental da E. E. Dr. Antonio Olympio. Na oficina de construção de uma *tira* cujo tema era *Gentileza gera gentileza*, a maioria dos alunos relacionou a atividade a situações de seu cotidiano.

A educação deve permitir ao educando desenvolver a consciência do direito à igualdade, à reflexão e à crítica. Através da visualidade, os quadrinhos podem ajudar nesse processo. E para o educador-educando é gratificante participar dessa trajetória do educando-educador.

BIBLIOGRAFIA

ABRAHÃO, A. *Pedagogia e quadrinhos, in Shazam!*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1972.

BARBOSA, A. M. *Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais*. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. *Arte-educação: leitura no subsolo*. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. *Arte-educação no Brasil*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BENJAMIN, W. A. *Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*, disponível em: <www.mariosantiago.net>, acessado em 10.out.2014.

BRANDÃO, C. R. *O que é Método Paulo Freire*, São Paulo: Nova Cultura – Editora Brasiliense, 1985.

CARVALHO, E. M. B. *A proposta triangular para o ensino de Artes – concepções e práticas de estudantes-professores*, Uberaba, 2007.

CIRNE, M. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

_____. *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

_____. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

DORFMAN, A; MATELLARD, A. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

FARTHING, S. *501 grandes artistas*, Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2009.

FEITOSA, S. C. S. *O Método Paulo Freire*, disponível em file:///C:/Users/Usuario/Downloads/FPF_PTPF_07-0004.pdf, acessado em 10.out.2014.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*, Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1994.

GAIARSA, J. A. *Desde a pré-história até a McLuhan, in Shazam!*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1972.

GREEN, M. *in 501 grandes artistas*, Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2009.

HAETINGER, M. G. *O universo criativo da criança na educação*. 2ª ed. Criar, 2005.

HODGE, S. *in 501 grandes artistas*, Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2009.

LUZ, D. *Violência da Turma da Mônica*, Observatório da Imprensa, disponível em WWW.observatoriodaimprensa.com.br acessado em 23.fev.2010.

McCLOUD, S. *Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: M.Books, 2008.

_____. *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M.Books, 2005.

_____. *Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. São Paulo: M.Books, 2006.

.

MOYA, A. *Shazam!* 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1972.

PATATI, C; BRAGA, F. *Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PULINO, L. *A Teoria Psicogenética de Jean Piaget*, Brasília: UAB/UnB, 2009.

RODRIGUES, R. *Histórias em quadrinhos: é preciso explorar com os alunos as infinitas possibilidades do imaginário*, Porto Alegre: Revista do professor, 2007.

SAGUAR, L; ARAUJO, R. *Almanaque do Ziraldo*. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

YAMAGUTI, V. *As adaptações literárias em quadrinhos selecionadas pelo PNBE – soluções e problemas em sala de aula*, São Paulo: Revista Olhares, 2014.

VERGUEIRO, W. *A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público*. In: *História, Imagens e Narrativas*, 2007, disponível em <<http://www.historiaimagem.com.br>>, acessado em 20.set.2014.

VERGUEIRO, W. *Uso das HQs no ensino*. In: RAMA, A; VERGUEIRO, W. (Eds.). *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P; *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2013.

APÊNDICES

Apêndice 1: Lista de Imagens



Aula dialogada com uso de *Power Point* sobre história dos quadrinhos para alunos do 6º. ano.



Aula sobre técnicas dos quadrinhos.



Formulário em quadrinhos aumentou o interesse do aluno pela participação



Oficina de quadrinhos respeitou o tema *Gentileza gera gentileza*, desenvolvido de forma multidisciplinar pela escola.



Alunos do 6º. ano respondendo ao questionário.



Educando do 7º. ano respondendo ao questionário.



Questionário em quadrinhos desenvolvido pelo pesquisador e respondido por Ana Júlia, do 7º. ano, com *tira* no rodapé criada pela educanda durante oficina.

Apêndice 2: Plano de aula

1 Plano de aula

- Tema: Arte Sequencial/Histórias em Quadrinhos
- Disciplina: Artes
- Séries: 6º e 7º. anos do Ensino Fundamental
- Carga horária total: 8 horas/aula
- Carga horária para cada turma: 4 horas/aula
- Quantidade de educandos: 33
- Idade dos educandos: 12 a 13 anos

2 Objetivos

- Objetivo geral: explicar sobre a História dos Quadrinhos e testar a viabilidade de projetos de Artes que contemplem um maior aproveitamento dos quadrinhos.
- Objetivo específico: testar o nível de interesse dos alunos pela Arte Sequencial com oficina de quadrinhos e pesquisa.

3 Conteúdos

- Aula 1: aula dialogada e ilustrada com exibição de *Power Point* sobre a história dos quadrinhos.
- Aula 2: aula sobre os elementos dos quadrinhos: estrutura, balões, onomatopeias etc.
- Aula 3: oficina de construção de uma *tira* sob o tema *Gentileza gera gentileza*.
- Aula 4: aplicação de pesquisa com questionário individual quadrinizado.

4 Metodologia

4.1 Aulas teóricas e práticas.

Na primeira aula teórica foi explicado aos alunos os motivos da atividade, entre eles o de ser um trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Artes. Com a utilização de *Power Point*, traçou-se, através de imagens, a trajetória dos quadrinhos desde a arte rupestre, considerada a primeira forma de Arte Sequencial, até as criações de quadrinhos virtuais da era da informática. Nessa sequência há espaço para a produção brasileira de quadrinhos, em que foi possível destacar os super-heróis nacionais e os personagens infantis.

Na segunda aula teórica, houve a utilização do quadro-negro para uma exposição dos principais elementos dos quadrinhos: argumento, roteiro, traço, tipos de balões, formato, *lay-out*, arte-final, onomatopeias, letreiramento entre outros.

Na terceira aula realizou-se a aplicação da pesquisa sendo, aos educandos, explicada a finalidade da atividade.

Na quarta aula houve uma atividade prática sendo os educandos convidados a desenhar, com os recursos de que dispunham no momento (lápiz, borracha, canetas coloridas), em espaço reservado no rodapé do próprio questionário, uma *tira* em quadrinhos com o tema *Gentileza gera gentileza*.

5 Recursos

- Aulas teóricas: *Power Point*, *bedel*, *gibis* de referência, quadro-negro, giz e apagador
- Aula prática: formulário de pesquisa, lápis preto, lápis de cor, caneta colorida e borracha.

Apêndice 3: Metodologia do processo criativo

- Despertar o interesse pelos quadrinhos através de imagens sobre a história dos quadrinhos.
- Apresentar as principais técnicas dos quadrinhos e propor o fazer artístico.

Apêndice 4: Resultados do projeto pedagógico

Apresentação de imagens e aula dialogada despertaram interesse e motivaram educandos à participação.

Educandos interagiram durante aula expositiva e oficina de produção. A participação também foi positiva durante pesquisa que orientou proposta de maior aproveitamento dos quadrinhos em sala.

Educandos relacionaram o tema proposto na oficina de *tiras* com o próprio cotidiano em um exercício de contextualização.

Educandos utilizaram técnicas dos quadrinhos como balões diferenciados, onomatopeias entre outros elementos apresentados durante a aula.

Apêndice 5: Questionário avaliativo do projeto pedagógico

Questionário produzido em quadrinhos, reunindo imagem e texto, com cinco questões de dupla escolha e discursiva.

1. Resultados:

- Gosta de quadrinhos _____ 94,44%
- Gosta de desenhar _____ 80,05%
- Gosta de desenhar a mão livre _____ 86,00%
- Gostaram da proposta do laboratório de Artes _____ 91,60%
- Por que não gosta de desenhar?

Principais respostas: *Acho difícil, Fica feio, Acho chato,*

Não tenho ideia

- Desenharam a tira proposta na oficina: _____ 100,00%

